



Lacrimosa

Anleitung

Geschätzte Freundin, geschätzter Freund,
ich hoffe, dass dieser Brief Euch bei bester Gesundheit erreicht. Ich versuche immer noch, mich zu erholen, seitdem mein geliebter Wolfgang uns verlassen hat. Möge Gott an seiner Seite sein.

Da Ihr ihn im Laufe seines Lebens so oft begleitet und gefördert habt, kennt Ihr die Arbeit meines Gatten. Das ermutigt mich, Euch diese Nachricht zu schicken und um Eure Mitarbeit zu bitten. Wie Ihr wisst, hat mein Gatte eine unvollendete Fassung seines Requiems hinterlassen. Ich bin der Ansicht, es sollte fertiggestellt werden, um unseren Herrn und Gott zu ehren. Ich kenne zwar Mozarts Schüler, aber ich muss mit Scham gestehen, dass meine finanzielle Situation prekär ist. Die Unterstützung von Mäzenen wie Euch, die uns in den vielen Jahren der Freude und Not so großzügig geholfen haben, gibt mir die Hoffnung, Wolfgang Amadeus Mozarts letzte große Komposition zum Abschluss bringen zu können.

Außerdem möchte ich ein Dokument hinterlassen, welches die Lebensgeschichte meines verstorbenen Gatten erzählt. Vielleicht wärt ihr bereit, mich im Café Herzog in Wien zu treffen, um mir Eure Erfahrungen mit Wolfgang aus persönlicher Sicht zu schildern und für die Nachwelt festzuhalten. Ich bereite ein Treffen mit den wichtigsten Mäzenen meines Gatten vor, und es wäre unverzeihlich, wenn ich ohne die Darstellungen von jemandem Eures Formats fortfahren würde.

Aus diesem Grunde habe ich Euch ersucht. Verzeiht meine Voreiligkeit. Ich hoffe, dass meine Absicht mit diesem Brief nicht missverstanden wird. Mein einziger Wunsch ist, dass das Werk meines geliebten Gatten vollendet und der Beitrag sichtbar wird, den Ihr alle dazu geleistet habt. Ich erwarte mit Spannung Eure Antwort.

Von Herzen,
Constanze Mozart



Im Dezember 1791, im Alter von 35 Jahren und schwer krank, schrieb Wolfgang Amadeus Mozart die letzten acht Takte seines Lebens: das *Lacrimosa* des *Requiems in d-Moll*. Seine Witwe Constanze hat beschlossen, bis zu vier der großzügigsten Mäzene des verstorbenen Komponisten zu kontaktieren, damit sie ihr dabei helfen, die richtigen Komponisten zu beauftragen, um das Werk zu vollenden.

Dieses Spiel erzählt die Geschichte dieser Treffen, die Constanze (möglicherweise) mit Mozarts Mäzenen nach seinem Tod hatte. In *Lacrimosa* schlüpft ihr in die Rollen von Mozarts Mäzenen, die von ihren Reisen durch Europa und den von ihnen finanzierten Werken erzählen und sich bereit erklären, die Musiker, die an der Vollendung des *Requiems* mitwirken werden, finanziell zu unterstützen. All diese Erinnerungen werden aus eurer Perspektive erzählt, und je mehr Teile des *Requiems* finanziert worden sind, desto fesselnder werden eure biografischen Erfahrungsberichte. Ihr unterstützt die Arbeit, um Mozarts letztes Werk fertigzustellen, gemeinsam, jedoch wollt ihr dabei euren eigenen Beitrag so eindrucksvoll wie möglich gestalten, um in Constanzes Memoiren als bedeutendster Mäzen des musikalischen Genies einzugehen, das bereits unter Zeitgenossen als unsterblich galt.

Eine Partie *Lacrimosa* wird über fünf Runden gespielt, die jeweils einer Epoche aus dem Leben des Komponisten entsprechen. Wenn du an der Reihe bist, wählst du aus, welche Karten du aus deiner Hand ausspielst, um Aktionen auszuführen, und welche du nutzt, um Story-Punkte für die nächste Runde zu sammeln. Die aktive Beteiligung an der Finanzierung des *Requiems* verschafft dir Vorteile, die deine Erinnerungen noch lebhafter werden lassen.

Im Laufe der Partie sammelst du auf verschiedene Weise Anerkennung in Form von Siegpunkten (SP):

- ◆ Du erinnerst dich an die Werke, die du bei Mozart in Auftrag gegeben und dann aufgeführt oder verkauft hast;
- ◆ Du hältst gemeinsame Erinnerungen fest und fügst sie deinem Kartenstapel hinzu;
- ◆ Du erinnerst dich an die Reisen mit Mozart zu den Städten und an die Königshöfe in Europa; und
- ◆ Du hilfst Constanze dabei, das *Requiem* zu vollenden.

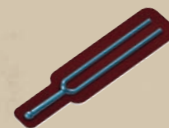
Die Partie endet nach der fünften Runde. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.



1 Spielplan



4 persönliche Tableaus



1 Stimmgabel
(Start-Plättchen)



4 Wertungs-Marker



Geld
5-Dukaten-Münzen und
1-Dukat-Münzen



45 Story-Scheiben
15 schwarze Talent-Scheiben,
15 rote Reise-Scheiben und
15 weiße Kompositions-Scheiben



1 Mozarts
Reise-Marker



4 weiße
Noten-Marker



5 Constanze-Karten und
10 Pause-Plättchen



40 Start-Karten
(10 pro Person)
Zu Beginn erhalten alle
je 1 Opus-Karte und
9 Erinnerungs-Karten.



4 Komponisten-Porträts



Persönliches Material
(12 Teile pro Person):
7 Noten-Marker,
3 Zählsteine (1 rot, 1 schwarz, 1 weiß),
1 Geldbörse und 1 Wappen



11 Solisten-Karten
für den Solomodus
(siehe S. 19)



60 Komponisten-Plättchen
(16x Eybler, 15x Stadler,
16x Süßmayr, 13x Freystädtler)
Das sind die Komponisten, die ihr
beauftragt, das Requiem fertigzustellen.



15 Stadt-Plättchen
Mozart besuchte viele Städte in ganz
Europa, um seine Werke aufführen zu lassen
oder um Kollegen zu besuchen, mit denen er
Erfahrungen austauschte.



34 Erinnerungs-Karten
Das sind Erinnerungen an gemeinsame
Momente mit Mozart. Mit ihnen könnt
ihr Aktionen ausführen und Sieg- und
Story-Punkte erhalten.



46 Opus-Karten
Das sind die Werke des Meistros,
die ihr im Laufe seines Lebens
unterstützen könnt.



15 Epochenbonus-Tafeln
(3 für jede der 5 Epochen)
Sie markieren den Übergang von einem
Abschnitt in Mozarts Leben zum
nächsten und zeigen den Bonus der
aktuellen Epoche an.



16 Königshof-Plättchen
Die Aufmerksamkeit der
wichtigsten Königshäuser zu
gewinnen ist nicht einfach,
aber die Mühe wert.

II Vorbereitung



- 1** Legt den Spielplan in die Mitte.
- 2** Stellt Mozarts Reise-Marker nach Salzburg.
- 3** Sortiert aus den Karten die Start-Karten heraus (gekennzeichnet mit einem Wappen in der Mitte) und legt sie beiseite. Trennt die restlichen Opus- und Erinnerungs-Karten nach Epochen. Die Epochenzahl I-V steht auf der Vorderseite. Im Spiel zu zweit: Entfernt aus jeder Epoche je 2 zufällig bestimmte Opus- und Erinnerungs-Karten. Im Spiel zu dritt: Entfernt aus jeder Epoche je 1 zufällig bestimmte Opus- und Erinnerungs-Karte. Mischt danach die Karten für jede Epoche separat, sodass ihr fünf Stapel erhaltet.
- 4** Legt auf jeden Stapel 1 zufällige Epochenbonus-Tafel der jeweiligen Epoche mit der Belohnungsseite nach unten. Die übrigen Epochenbonus-Tafeln kommen zurück in die Schachtel.
- 5** Fügt die fünf Stapel zu einem einzigen zusammen, sodass Epoche 5 unten und Epoche 1 oben liegt. Das ist der Epochen-Stapel.
- 6** Deckt die erste Epochenbonus-Tafel vom Epochen-Stapel auf und legt sie auf das Epochenbonus-Feld auf dem Spielplan. Deckt die obersten 7 Karten vom Epochen-Stapel auf und füllt mit ihnen die Kartenauslage am oberen Rand des Spielplans auf. Richtet alle Opus-Karten an der unteren Kante der Auslage aus und alle Erinnerungs-Karten an der oberen.
- 7** Bestimmt 2 der 4 Komponisten für die Partie und legt die 2 übrigen zurück in die Schachtel. Für eure erste Partie empfehlen wir Eybler und Stadler. Legt die Porträts der beiden gewählten Komponisten auf die Felder ganz links im *Requiem*-Abschnitt des Spielplans (das ist der Notenblatt-Bereich unten). Nehmt dann die zugehörigen Komponisten-Plättchen.

8 Mischt die Constanze-Karten und wählt 1 zufällig aus. Legt die Pause-Plättchen wie auf der Karte abgebildet und gemäß Personenzahl aus, sodass die entsprechenden Fragmente des *Requiems* abgedeckt werden. Alle nicht benötigten Constanze-Karten und Pause-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

9 Mischt die Königshof-Plättchen und legt je 1 davon zufällig auf die 3 Königshöfe London, Paris und Wien auf dem Spielplan. Die Seite mit dem vergoldeten Rahmen zeigt nach unten. Legt die übrigen Königshof-Plättchen auf das zugehörige Feld auf dem Spielplan.



Im Spiel zu zweit: Entfernt alle Komponisten-Plättchen mit 3 und 4 Punkten (siehe Abbildung links) und legt sie zurück in die Schachtel. Im Spiel zu dritt: Entfernt nur diejenigen mit 4 Punkten. Im Spiel zu viert werden keine Plättchen entfernt.


Trennt die verbliebenen Plättchen für jeden Komponisten nach Satz (*Kyrie, Sequentia, Offertorium, Sanctus, Agnus Dei*) und stapelt sie mit der Porträtseite nach unten in der Reihenfolge der Kosten (oben), sodass die teuersten Plättchen ganz unten liegen. Legt die Stapel auf die passenden Felder je nach Satz auf den Spielplan, sodass alle Plättchen, die zu einem Komponisten gehören, in einer Reihe liegen. So erhält jeder Komponist ein Symbol, das auf ihn verweist: Achtelnote  oder Sechzehntelnote .

10 Mischt die Stadt-Plättchen und verteilt sie zufällig auf alle anderen Städte des Spielplans, mit dem vergoldeten Rahmen nach unten. Legt die übrigen Stadt-Plättchen auf das zugehörige Feld auf dem Spielplan.

11 Legt das Geld und die Story-Scheiben in einem allgemeinen Vorrat bereit.

12 Verteilt an alle von euch je ein persönliches Tableau.

13 Legt euer Wappen auf das Feld links oben auf dem Tableau (mit der „+50“ nach unten), nehmt die Start-Karten (1 Opus und 9 Erinnerungen), die zu eurem Wappen passen, und legt sie neben das Tableau. Legt dann die 7 Noten-Marker in eurer Farbe auf die Instrumentenfelder am rechten Rand eures Tableaus und den weißen Noten-Marker neben euren farbigen Noten-Marker auf das Bläserfeld ganz oben. Ob dabei die Sechzehntel- oder Achtelnote sichtbar ist, ist zunächst egal.

14 Die Zählsteine (schwarz, rot, weiß) kommen auf Feld „2“ jeder Story-Leiste (schwarz, rot, weiß) und die Geldbörse auf das Feld mit den 2 Dukaten  auf der Einkommensleiste.

15 Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. Diese Person erhält die Stimmgabel. Die anderen sind im Uhrzeigersinn folgend an der Reihe.

16 Alle erhalten zu Beginn Geld (Dukaten) und Siegpunkte je nach Position, an der sie sitzen. Stellt euren Wertungs-Marker auf die entsprechende Zahl der Wertungsleiste:

Startposition: 10 Dukaten + 0 SP

(lege deinen Marker neben Feld „1“)

2. Position: 11 Dukaten + 0 SP

(lege deinen Marker neben Feld „1“)

3. Position: 10 Dukaten + 1 SP

4. Position: 11 Dukaten + 1 SP

17 Mischt nun eure Erinnerungs-Start-Karten und legt das Deck verdeckt neben euer Tableau. Zieht anschließend 4 Karten davon. Dies ist eure Starthand.



III Ablauf

Constanze nimmt neben dem Kamin in einem beliebigen Wiener Café Platz. Der Tee wird kalt, während sie auf diejenigen wartet, die Mozart in den vielen Jahren seiner Karriere durch die Förderung seiner Werke unterstützt haben. Sie will jeden Moment seines Lebens aufschreiben, jede Anekdote über ihren Gatten, und ihre Gäste sind allzu gerne bereit, sie mit ihren Erzählungen zu beeindrucken.

Jede Partie *Lacrimosa* verläuft über 5 Runden (Epochen), die Mozarts verschiedene kreative Phasen beleuchten. Ihr seid nacheinander am Zug und nutzt den Spielplan, die Karten und eure persönlichen Tableaus, um eine Erzählung zu knüpfen, die euch als wichtigster Mäzen Mozarts in die Geschichtsbücher eingehen lässt. Nur so könnt ihr die Partie gewinnen! Jede Runde ist aufgeteilt in eine Hauptphase, in der ihr eure Aktionen ausführt (4 Züge pro Runde), und in eine Verwaltungsphase.

1 HAUPTPHASE

Zu Beginn jeder Runde zieht ihr gleichzeitig Erinnerungskarten vom eigenen Deck, bis alle **4 Karten auf der Hand** haben. Mit Ausnahme der ersten Runde beginnt ihr jede spätere Runde mit 1 Karte, die aus der Runde zuvor übrig geblieben ist.

Während der Partie spielst du Karten von deinem eigenen Deck, das immer aus 9 Erinnerungskarten besteht. Wann immer du aufgefordert wirst, eine Karte zu ziehen, ziehst du sie von deinem Deck. Karten, die abgeworfen wurden, werden im Laufe der Partie nicht mehr verwendet. Bildet für sie einen allgemeinen Ablagestapel. Du wirst im Spielverlauf schwächere Erinnerungskarten aus deinem Deck abwerfen und durch stärkere ersetzen, aber insgesamt immer 9 davon haben.

Beginnend bei der Person mit der Stimmgabel, geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle ihre **4 Züge** gespielt haben. Darauf folgt die Verwaltungsphase, danach die nächste Runde.

2 EIN SPIELZUG

In deinem Zug spielst du 2 Karten aus deiner Hand und schiebst sie in dein persönliches Tableau (S. 14):

A Eine Karte kommt in einen Einschub im **Aktions-Bereich am oberen Rand** deines Tableaus.

Diese Karte bestimmt deine Aktionen für diesen Zug (siehe „Aktionen“, S. 8 und 9). Zeigt die Karte mehr als eine Aktion, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausführen. Zeigt die Karte im oberen Abschnitt eine Belohnung, erhältst du nun diese Belohnung (siehe „Erinnerungs-Karten“, S. 15).

B Die andere Karte kommt in den Einschub im **Story-Bereich am unteren Rand** des Tableaus, in dieselbe Spalte, in die du die erste Karte geschoben hast. Diese Karte liefert Story-Punkte für die nächste Runde (siehe „Verwaltungsphase“, S. 10).



Nachdem du die 2 Karten eingeschoben hast, führst du die Aktion (oder Aktionen) der Karte im Aktions-Bereich (oben) deines Tableaus aus.




Falls du die Aktion „Erinnerungen aufschreiben“ oder „Opus in Auftrag geben“ gespielt (also Karten gekauft) hast, schiebst du die Karten, die in der Auslage oben auf dem Spielplan liegen, nach rechts, um die leeren Felder zu füllen. Alle weiteren leeren Felder werden mit Karten vom Epochen-Stapel aufgefüllt. Sobald die nächste Epochenbonus-Tafel erscheint, werden keine weiteren leeren Felder aufgefüllt, bis die nächste Runde beginnt (siehe „Verwaltungsphase“, S. 10).


Ziehe zuletzt von deinem Deck auf 4 Handkarten nach. **Ausnahme:** Am Ende deines 3. Zuges in jeder Runde ziehst du nur noch 1 Karte (das ist die letzte in deinem Deck). Du spielst deinen letzten Zug in jeder Runde mit nur 3 Karten und beendest die Runde mit 1 Karte auf der Hand.

STORY-PUNKTE (StP)

Es gibt 3 Arten von Story-Punkten: **Mozarts Talent, Reise und Komposition**. Story-Punkte (StP) helfen dir, Constanze deine Geschichte zu erzählen, und dienen dazu, deine Aktionen zu bezahlen.

Du erhältst StP in Form von Scheiben oder indem du mit deinen Zählsteinen auf den Story-Leisten auf deinem Tableau vorrückst. Um mit StP zu bezahlen, darfst du einzelne Story-Scheiben ausgeben und/oder den Wert auf deinen Story-Leisten reduzieren, in beliebiger Kombination. Beachte, dass in der Verwaltungsphase alle Story-Leisten auf Null zurückgesetzt werden, während du Story-Scheiben behältst.

 Gib 2 Talent-StP aus, indem du entweder Talent-Scheiben in den allgemeinen Vorrat zurücklegst oder den schwarzen Zählstein auf der Talent-Leiste zurückbewegst, in beliebiger Kombination.

 Rücke mit deinem roten Zählstein auf der Reise-Leiste 2 Felder vor.



 Erhalte 1 Kompositions-Scheibe.



Achtung: In dieser Anleitung wird unterschieden zwischen SP (Siegpunkten) und StP (Story-Punkten).

Generell gilt: Eine rote Zahl (**2**) neben einem Symbol bedeutet „ausgeben“, eine schwarze Zahl (**1**) neben einem Symbol „erhalten“.




ZUSATZAKTIONEN

Während deines Zuges darfst du **jederzeit** tauschen:

  1
3 Dukaten in 1 Story-Scheibe deiner Wahl.

  1
1 Story-Scheibe in 1 Dukat.

Nachdem du deine Karten eingeschoben hast, aber bevor du Aktionen ausführst:

  
Anstatt die Belohnungen zu erhalten und die Aktionen auszuführen, die auf der gespielten Erinnerungs-Karte angegeben sind, darfst du Dukaten in Höhe der aktuellen Epochenzahl von der Bank

nehmen (du findest die Zahl auf der Epochenbonus-Tafel). Diese Option bietet sich an, falls du die Aktionen der Karte nicht nutzen kannst oder willst.

GELD

Der Geldvorrat neben dem Spielplan ist die Bank. Während der Partie erhältst du Geld von der Bank oder zahlst Geld an sie. Ihr tauscht niemals Geld untereinander aus. Geld darf jederzeit in die größere bzw. kleinere Einheit gewechselt werden.



1 Dukat



5 Dukaten

AKTIONEN

Es folgen Detailbeschreibungen der 5 möglichen Aktionen, die auf Erinnerungs-Karten abgebildet sind:

ERINNERUNGEN AUFSCHREIBEN

Halte die Erfahrungen, die du mit dem Komponisten gemacht hast, in deinem persönlichen Tagebuch fest.



- ◆ Wähle 1 Erinnerungs-Karte vom Spielplan.
- ◆ Bezahle die Kosten in Dukaten und StP (diese sind auf dem Feld angegeben, auf dem die Karte liegt).
- ◆ Lege die Karte, die du in deinen Story-Bereich geschoben hast, zurück in die Schachtel und ersetze sie durch die Karte, die du gerade gekauft hast.
- ◆ Schiebe die Karten der Auslage auf dem Spielplan nach rechts und fülle die leeren Felder auf.

OPUS IN AUFTRAG GEBEN

Mozart war ein überaus produktiver Komponist, der im Laufe seines kurzen Lebens mehr als 620 Werke geschrieben hat. In seinem Leben hast du einige neue Werke bei ihm in Auftrag gegeben und ihm dafür Honorar bezahlt. Nun erzählst du Constanze davon, um dein Ansehen zu steigern.



- ◆ Wähle 1 Opus-Karte vom Spielplan.
- ◆ Bezahle die Kosten in Dukaten und in Talent-StP wie oben auf der Karte angegeben. Zahle außerdem alle weiteren Kosten, die auf dem Feld angegeben sind, auf dem die Karte liegt. Lege die Opus-Karte vor dir ab.
- ◆ Erhalte die auf der Karte angegebenen SP.
- ◆ Du erhältst zusätzliche SP, falls Komponisten-Plättchen auf deinem Tableau mit der Art des Opus übereinstimmen, das du gerade in Auftrag gegeben hast.
- ◆ Schiebe die Karten der Auslage auf dem Spielplan nach rechts und fülle die leeren Felder auf.

OPUS AUFFÜHREN ODER VERKAUFEN

Nachdem das Werk geliefert wurde, hast du das Recht, es zu nutzen und Mozarts Talent mit allen zu teilen, die bereit sind, dafür zu bezahlen.



- ◆ Wähle eine Opus-Karte, die vor dir liegt und die du in dieser Runde noch nicht aufgeführt (gedreht) hast. Entscheide, ob du das Opus aufführst oder verkaufst.
- ◆ Bezahle die Kosten mit Talent-StP:



Führst du das Opus auf, erhältst du die angegebenen Einnahmen und drehst die Opus-Karte um 90°, um anzuzeigen, dass du sie in dieser Runde nicht mehr aufführen oder verkaufen kannst.



Verkaufst du das Werk, passe deine Einkommensleiste und deine SP auf der Wertungsleiste wie angegeben an. Wirf danach die Karte ab (sie kann nicht mehr ausgeführt oder verkauft werden).

- ◆ Du erhältst zusätzliche SP, falls Komponisten-Plättchen auf deinem Tableau mit der Art des Opus übereinstimmen, das du gerade aufgeführt oder verkauft hast.

REISEN

Mozart reiste zu den wichtigsten Höfen Europas, um vor dem Adel und der Elite aufzutreten. Er besuchte auch Theater, Klöster und Kollegen in verschiedenen Städten, mal, um Geld zu verdienen, mal, um von anderen Maestros zu lernen.



◆ Entscheide, in welche Stadt oder an welchen Königshof Mozarts Reise-Marker zieht. Du darfst ein beliebiges Ziel wählen und dich durch eine beliebige Anzahl von Städten und/oder Königshöfen bewegen, aber du musst die Gesamtkosten für alle Straßen bezahlen, die der Marker passiert, und du kannst nur die Aktionen des Zielorts ausführen (nicht der anderen Orte, durch die du den Marker bewegst).

Du darfst Mozarts Reise-Marker auch an dem Ort stehen lassen, an dem er sich befindet. In diesem Fall bezahlst du keine Reisekosten.

◆ Sobald Mozarts Reise-Marker das Ziel erreicht hat, musst du auch die Kosten in Reise-StP bezahlen, die auf dem Plättchen angegeben sind. Danach erhältst du die Belohnungen und führst die angegebenen Aktionen aus. Entferne dann das Plättchen vom Spielplan:



Königshöfe: Nachdem du die Belohnung erhalten hast, legst du das Königshof-Plättchen vor dir ab. Diese Plättchen haben Ziele, die am Ende der Partie bei Erfüllung weitere SP bringen.



Städte: Nachdem du die Belohnung erhalten hast, legst du das Stadt-Plättchen neben dem Spielplan ab.

AM REQUIEM ARBEITEN

Es wird angenommen, dass Graf Franz von Walsegg derjenige war, der dem Musiker den Auftrag für seine Totenmesse gab. Mozarts Witwe Constanze setzte alles daran, dass die Komposition nach dem Tod ihres Gatten fertiggestellt wurde, um das Honorar für die geleistete Arbeit zu erhalten.



◆ Wähle ein leeres Instrumentenfeld in einem Satz des *Requiem*s auf dem Spielplan, das du in Auftrag geben willst.

◆ Entferne den passenden Noten-Marker von deinem Tableau und erhalte die daneben angegebene Belohnung. Lege es im Satz des *Requiem*s auf das leere Instrumentenfeld, mit der Achtel- oder Sechzehntelnoten-Seite nach oben, je nach dem, welchen der beiden Komponisten du beauftragen möchtest.

◆ Bezahle die Kosten, die auf dem obersten Komponisten-Plättchen für den gewählten Komponisten und den gewählten Satz angegeben sind, in Dukaten und Kompositions-StP und passe ggf. deine Einkommensleiste an.

◆ Zuletzt erhältst du die Belohnung des Komponisten-Plättchens und legst es mit der Porträtseite nach oben auf das Feld deines Tableaus, von dem du den Noten-Marker entfernt hattest. Denk daran: Manche Komponisten-Plättchen zeigen nun eine permanente Belohnung. Diese verstärken bestimmte Aktionen für den Rest der Partie.

Am Ende der Partie ermittelt ihr, welcher Komponist den größten Beitrag zu jedem Satz des *Requiem*s geleistet hat, und ihr erhaltet SP, je nachdem, wer diese Instrumentenstimmen finanziert hat (siehe „Ende der Partie“ auf S. 11).



Beispiel zu „Erinnerungen aufschreiben“: Nannerl hat diese Hand und spielt ihren 3. Zug in dieser Runde. Sie spielt eine Karte in den Aktions-Bereich, schiebt sie also in den oberen Einschub ihres Tableaus. Dafür erhält sie die Aktion „Erinnerungen aufschreiben“. Die zweite Karte spielt sie in den Story-Bereich, schiebt sie also in den unteren Einschub ihres Tableaus. Anschließend führt sie die Aktion „Erinnerungen aufschreiben“ aus und kauft eine Erinnerungs-Karte vom Spielplan. Dann entfernt sie die Karte, die sie zuvor in den Story-Bereich gespielt hatte, aus dem Tableau und legt sie zurück in die Schachtel. Die neue Karte kommt sofort in den soeben frei gewordenen Platz im Story-Bereich. Jetzt muss sie ihre Kartenhand auffüllen. Da nur noch 1 Karte in ihrem Deck ist, nimmt sie nur diese eine.

SIEGPUNKTE (SP)

Siegpunkte (SP) sind ein Indikator dafür, wie sehr Constanze für eure Erzählungen begeistert. Je mehr SP du erzielst, umso imposanter wird dein Wirken in der ersten Mozart-Biografie dargestellt.

Wann immer du SP erhältst, rücke deinen Wertungs-Marker auf der Wertungsleiste vor. Sobald du über 50 Punkte kommst, drehe das Wappen, das links oben auf deinem Tableau liegt, auf die „+50“-Seite. Kommst du über 100 SP, entferne das Wappen.



+2 SP



Wappen

VERWALTUNGSPHASE

Nachdem ihr alle eure 4 Züge durchgeführt habt (alle Tableau-Einschübe sind mit Karten gefüllt), endet die Hauptphase für diese Runde. Jetzt wird zur Vorbereitung der nächsten Runde bzw. der Schlusswertung (siehe S. 11) noch ein bisschen aufgeräumt und organisiert.



PERSÖNLICHE TABLEAUS

Story-Leisten

Setze zunächst die **Zählsteine der drei Story-Leisten** **deines Tableaus auf Null** zurück (Talent, Reise und Komposition). Passe die Werte danach entsprechend der Symbole auf den Karten an, die du in den Story-Bereich deines Tableaus gespielt hast. Geben dir Karten SP, rücke jetzt auf der Wertungsleiste entsprechend vor.

Belohnungen für Komponisten

Falls Komponisten-Plättchen, die auf den Instrumentenfeldern deines Tableaus liegen, eine Belohnung in Form von Story-Punkten anzeigen, erhältst du sie jetzt. Rücke auf den zugehörigen Leisten entsprechend vor.

Einkommen

Abhängig von der Position deiner Geldbörse auf der Einkommensleiste erhältst du außerdem:



Geld: So viele Dukaten wie angegeben.



Joker: Rücke 1 Zählstein deiner Wahl 1 Feld auf der zugehörigen Leiste deines Tableaus vor.



SP: Rücke deinen Wertungs-Marker auf der Wertungsleiste so viele Felder vor wie angegeben.

Epochenbonus

Auf der aktuellen Epochenbonus-Tafel ist das Symbol einer Aktion abgebildet. Du erhältst den Bonus **so oft**, wie die abgebildete Aktion im Aktions-Bereich auf deinem Tableau liegt.

Aufräumen

Drehe alle Opus-Karten, die in dieser Runde aufgeführt wurden, zurück in ihre ursprüngliche Position. Nimm alle Erinnerungs-Karten aus den 8 Einschüben deines Tableaus und mische sie, um dein Deck für die nächste Runde zu bilden. **Beachte:** Mische **NICHT** die Karte in dein Deck, die am Ende der Runde auf deiner Hand geblieben ist.



SPIELPLAN

Stadt- und Königshof-Plättchen

Sorgt dafür, dass alle auf dem Spielplan ausliegenden Stadt- und Königshof-Plättchen die Seite mit dem vergoldeten Rahmen zeigen (dreht sie um, falls nötig).

Legt danach auf alle leeren Stadt- und Königshof-Felder Plättchen vom passenden Stapel, mit vergoldetem Rahmen nach unten, und in aufsteigender Reihenfolge der Feldnummern. Falls es nicht genug Stadt-Plättchen gibt, mischt die genutzten und bildet einen neuen Stapel.

Kartenauslage und Epochenbonus-Tafeln

Diese Spielelemente werden jetzt vom Spielplan entfernt:

- ◆ Die Epochenbonus-Tafel für die gerade beendete Epoche;
- ◆ Die 4 Karten ganz rechts auf den Feldern der Kartenauslage;
- ◆ Alle Karten vom Epochen-Stapel, die über der nächsten Epochenbonus-Tafel liegen (falls vorhanden).

Die Epochenbonus-Tafel, die jetzt oben auf dem Stapel liegt, kommt mit der Belohnung nach oben auf das passende Feld auf dem Spielplan (wird am nächsten Rundenende gewertet).

Die verbliebenen Karten der Auslage werden nach rechts geschoben und die leeren Felder mit Karten der neuen Epoche aufgefüllt.

Die Stimmgabel wird an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben.



Den letzten Beitrag zu seinem Requiem in d-Moll (KV 626) schrieb Mozart mutmaßlich auf dem Sterbebett, in den letzten Momenten seines Lebens. Lacrimosa war der letzte Satz, den das Genie zu Papier gebracht hat, bevor er das Reich der Lebenden verließ.

Am Ende der fünften Runde, nach dem Schritt „Persönliche Tableaus“ der Verwaltungsphase, ermittelt ihr eure finalen SP-Stände auf folgende Weise:

ERFÜLLTE KÖNIGSHOF-PLÄTTCHEN

Überprüfe die Bedingungen deiner Königshof-Plättchen. Beachte, dass jedes Opus und jede Instrumentenstimme des *Requiem*s nur verwendet werden kann, um die Anforderungen **eines** Königshof-Plättchens zu erfüllen. Falls du also mehrere Königshof-Plättchen hast, die die gleichen Dinge erfordern, darfst du diese nicht mehrmals zuordnen, um verschiedene Plättchen zu erfüllen. Hast du nicht genug, darfst du bestimmen, welchen Königshof du erfüllen möchtest. Als Belohnung erhältst du die angegebenen SP.



Du erhältst die angegebenen SP, falls du mind. 1 Opus-Karte von jedem der geforderten Typen vor dir liegen hast. Verkaufte Werke werden nicht gezählt, da sie nicht mehr vor dir liegen. Jedes Opus kann nur einmal verwendet werden, um SP zu liefern.



Nannerl hat 2 Königshof-Plättchen. Eines gibt SP für Opern und Kirchenmusik, das andere für Werke, die in der ersten und zweiten Epoche komponiert wurden. Unter ihren Karten befindet sich die Opus-Karte „Bastien und Bastienne“, eine Oper aus der ersten Epoche. Sie muss sich entscheiden, welchem der 2 Plättchen sie die Karte zuordnet.



Du erhältst die angegebenen SP, falls du mind. je 1 Noten-Marker auf den angegebenen Stimmen bzw. Sätzen auf dem Spielplan hast. Jeder Noten-Marker kann nur einmal gewertet werden.



Leopold (Gelb) hat 2 Königshof-Plättchen. Eins gibt SP für Streicher und Gesang, das andere für die Arbeit an den Requiem-Sätzen Sequentia und Sanctus. Einer seiner Marker liegt auf dem Gesang-Feld des Sanctus. Er muss sich entscheiden, welchem der 2 Plättchen er den Marker zuordnet, um die SP zu erhalten.

REQUIEM-WERTUNG

Für jeden Satz des *Requiem*s gibt es zwei SP-Werte. Jeder Noten-Marker, den du in diesem Satz hast, liefert einen dieser SP-Werte. Bestimme zunächst, welcher Komponist die meisten Instrumentenstimmen zu diesem Satz beigesteuert hat, indem du die Noten-Marker für alle Komponisten addierst (einschließlich der weißen). Die weißen Noten-Marker zählen für die Mehrheiten, liefern euch aber keine SP. Für jeden deiner Noten-Marker, der zum häufiger vertretenen Komponisten in diesem Satz gehört, erhältst du den größeren SP-Wert. Für jeden deiner Noten-Marker, der zu dem anderen Komponisten gehört, erhältst du den kleineren SP-Wert.

Herrscht unter den Komponisten Gleichstand, erhältst du für beide den **kleineren Wert**.



Der Sequentia-Satz wird gewertet. Hier hat Eybler 4 Marker beigesteuert, mehr als die 2 Marker von Stadler. Jeder Eybler-Marker (Achtelnoten) ist 4 SP und jeder Stadler-Marker (Sechzehntelnoten) 2 SP wert.

Nannerl (Blau) erhält 8 SP für ihre 2 Eybler-Marker. Leopold (Gelb) erhält 4 SP für seinen Eybler-Marker und weitere 4 SP für seine 2 Stadler-Marker. Der weiße Eybler-Marker liefert niemandem SP.

ENDE DER GESCHICHTE

Du bekommst 1 SP je 2 StP, die du noch hast, einschließlich der Summe der Werte auf den Leisten deines Tableaus und deiner übrigen Story-Scheiben.

GELD

Du bekommst 1 SP je 3 Dukaten, die du übrig hast.



Wer die meisten SP gesammelt hat, gewinnt die Partie! Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Punkte in der *Requiem*-Wertung hat. Gibt es danach immer noch einen Gleichstand, gewinnt, wer mehr Opus-Karten hat. Immer noch nicht entschieden? Dann teilt ihr euch den Sieg.

DER SPIELPLAN

Alle, vom König bis zum einfachen Bürger, sind von Mozarts Musik ergriffen, nachdem sie seinem Geist entsprungen und zu Papier gebracht worden ist. Seine Mäzene versuchen, seinem Andenken gerecht zu werden, indem sie die Abfassung der Totenmesse des österreichischen Maestros finanzieren und sich an die Erfahrungen erinnern, die sie mit ihm geteilt haben.

Der Spielplan ist das Kernstück des Spiels und besteht aus den folgenden Elementen:



1 Auslage für Opus- und Erinnerungs-Karten

Opus-Karten müssen so platziert werden, dass sie den unteren Rand des Auslagefelds abdecken. Erinnerungs-Karten hingegen müssen den oberen Rand des Auslagefelds abdecken. Diese Felder können Kosten (oder eine Belohnung) in Form von StP und/oder Dukaten haben, die zu den Kosten der Karte hinzukommen, die du kaufen willst (siehe Aktionen „Erinnerungen aufschreiben“ und „Opus in Auftrag geben“ auf S. 8).

2 Epochen-Stapel

Die Epochenbonus-Tafeln trennen die Karten der verschiedenen Epochen voneinander.

3 Epochenbonus-Feld

Hier wird die Epochenbonus-Tafel der aktuellen Epoche platziert. Sie zeigt die Belohnung, die ihr am Rundenende erhaltet.

4 Wertungsleiste für Siegpunkte (SP)

Wer SP erhält, rückt den eigenen Wertungs-Marker in Wappenform vor. Wer 50 SP überschreitet, dreht das Wappen auf dem persönlichen Tableau auf die „+50“-Seite und zählt die SP wie gehabt weiter. Wer 100 SP überschreitet, entfernt das Wappen einfach vom persönlichen Tableau.

5 Karte von Mitteleuropa mit Mozarts Reisezielen

Ihr dürft Dukaten und Reise-StP investieren, um Mozart durch Europa reisen und an den wichtigsten Höfen und Theatern der damaligen Zeit auftreten zu lassen. Zu Beginn

der Partie werden die Felder der Königshöfe und Städte mit zufälligen Königshof- bzw. Stadt-Plättchen gefüllt. Plättchen, die nicht auf der Karte liegen, werden auf den zugehörigen Feldern gestapelt **5a**.

6 Das Requiem

Diese unvollendete Partitur führt uns in die Gegenwart, also ins Jahr 1791, nachdem Mozart sein Ende gefunden hat. Hier helfe ihr Constanze und beauftragt andere Komponisten damit, die Teile des *Requiem*s zu vollenden, die Mozart nicht fertigstellen konnte (siehe Aktion „Am Requiem arbeiten“ auf S. 9). Mozarts *Requiem* ist in fünf Abschnitte unterteilt, die Sätze genannt werden. Jeder Satz enthält die Stimmen für mind. 2 verschiedene Instrumente. Die Komponisten arbeiten an diesen fünf Sätzen des *Requiem*s: **1** *Kyrie*, **2** *Sequentia*, **3** *Offertorium*, **4** *Sanctus* und **5** *Agnus Dei*. Jeder Satz zeigt die Instrumentenstimmen, die noch komponiert werden müssen, wobei je nach Personenzahl einige von Pause-Plättchen abgedeckt sein können. Ein Satz ist vollständig, sobald jede einzelne Stimme komponiert wurde.

Wann immer du einen Komponisten mit der Aktion „Am Requiem arbeiten“ beauftragst, wählst du eine Instrumentenstimme in einem der Sätze und legst deinen Noten-Marker auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Du kannst nur ein leeres Feld auswählen. Gibt es kein passendes leeres Feld, musst du eine andere Instrumentenstimme oder einen anderen Satz wählen.

Unterhalb der Partitur befinden sich die Achtel-  und Sechzehntel-Noten , die den Komponisten zugeordnet sind, die Felder für die Komponisten-Plättchen für jeden Satz des *Requiem*s, sowie die Belohnungen für ihre Beiträge.

DIE PERSÖNLICHEN TABLEAUS

Dein persönliches Tableau repräsentiert deine Geschichte, die von der Zeit erzählt, die du mit Mozart verbracht hast, und von deinem Engagement für die aktuelle Finanzierung des Requiem. Dazu gehören deine Erinnerungen, die in Auftrag gegebenen Werke, die Investitionen in Reisen und die Aufführungen in ganz Europa. Es wird als nützliches Nachschlagewerk dienen, um Constanze von deinen Erfahrungen zu berichten.

Die Karten, die du in einer Runde spielst, schiebst du in dein persönliches Tableau, und du behältst damit auch deine Story-Punkte und Finanzen im Blick:



1 Aktions-Bereich
Plätze für Karten, deren Aktionen du nutzt. Zudem ist aufgedruckt, wie viele Karten am Ende eines Zuges nachgezogen werden.

2 Story-Bereich
Plätze für Karten, die StP liefern.

3 Story-Leisten
Zum Festhalten deiner StP. Müsste ein Zählstein über das Maximum der Leiste hinaus bewegt werden, erhältst du stattdessen von der Bank 1 Dukat für jeden Schritt darüber hinaus.

4 Persönliche Ablage
Lege dein Geld und alle Story-Scheiben auf diesem Feld ab.

5 Rundenübersicht und kostenlose Zusatzaktionen (S. 7).

6 Einkommensleiste
Müsste deine Geldbörse über das Maximum der Leiste hinaus bewegt werden, erhältst du stattdessen 2 SP für jeden Schritt darüber hinaus.

7 Instrumentenfelder
Wann immer du einen Noten-Marker aus diesem Bereich entfernst, um ihn auf die Partitur zu legen, erhältst du die Belohnung, die neben dem freigewordenen Feld angegeben ist. Lege dann das gewählte Komponisten-Plättchen auf das freigewordene Feld auf deinem Tableau. Manche Plättchen geben Belohnungen, die zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel aktiv werden.

KARTEN

Du erhältst Erinnerungs- und Opus-Karten, indem du die Aktionen „Erinnerungen aufschreiben“ und „Opus in Auftrag geben“ ausführst, wie auf S. 8 erklärt.

ERINNERUNGS-KARTEN

An der Seite von Mozart zu leben bedeutete, Geschichte aus der ersten Reihe zu erleben. Du konntest Adelligen gegenüber treten, Menschen aus allen Gesellschaftsschichten treffen und alles genießen, was das Leben zu bieten hatte, von einfachen Freuden bis zu spirituellen Erlebnissen.

Diese Karten stellen die Episoden dar, die ihr in euren Tagebüchern zu den Aufträgen, Reisen und euren Erfahrungen mit dem Komponisten notiert habt. Im Laufe der Zeit wurden sie zu historischen Dokumenten, die helfen, Mozarts Leben besser zu verstehen. Diese Karten bilden dein Deck für die Partie. Die Aktion „Erinnerungen aufschreiben“ ermöglicht es dir, dein Deck zu verbessern.

Aufbau der Erinnerungs-Karten:

- 1 Belohnung**
Für Erinnerungs-Karten, die du in den Aktions-Bereich deines persönlichen Tableaus spielst, erhältst du diese Belohnung. Das kann Geld sein und/oder Fortschritt auf einer Story-Leiste. Nicht alle Erinnerungs-Karten geben eine Belohnung.
- 2 Aktionen**
Diese Symbole zeigen die möglichen Aktionen, falls du diese Karte in den Aktions-Bereich spielst (siehe „Aktionen“, S. 8).
- 3 Epochenzahl**
Die Epochenzahl erleichtert das Sortieren der Karten vor Spielbeginn. Auf den Erinnerungs-Start-Karten sind stattdessen eure Wappen abgebildet.
- 4 Story-Punkte**
Diese Symbole zeigen die Story- und/oder Siegpunkte, die du während der Verwaltungsphase erhältst (S. 10), falls du diese Karte in den Story-Bereich gespielt hast.



OPUS-KARTEN

Mozarts musikalisches Vermächtnis, das über 620 Werke umfasst, macht ihn zu einem der produktivsten Komponisten aller Zeiten. Er erhielt laufend Aufträge und die Verwaltung seines musikalischen Erbes ist dein Schlüssel zum Erfolg.

Diese Werke bei Mozart in Auftrag zu geben, hat seinen Preis, aber du gewinnst an Prestige und erhältst Vorteile und Geschenke als Entschädigung, sobald du sie aufführst oder verkaufst (siehe Aktion „Opus aufführen oder verkaufen“, S. 8).

Aufbau der Opus-Karten:

- 1 Kosten**
Diese Karten erhältst du nur über die Aktion „Opus in Auftrag geben“ (S. 8). Bezahle die Kosten in Dukaten und in Talent-StP wie oben auf der Karte angegeben, sowie alle weiteren Kosten, die auf dem Feld angegeben sind, auf dem die Karte liegt.
- 2 Sofort-Belohnung**
Opus-Karten geben dir sofort nach dem Kauf SP als Belohnung.



3 Titel
Name und Typ des Opus sowie das Jahr, in dem es komponiert wurde.

4 Typ
Opus-Karten gehören einem dieser 4 Typen an:



Oper



Kirchenmusik



Symphonie



Kammermusik



Die 4 Opus-Start-Karten zeigen das Porträt von Maria Anna Mozart, der Schwester von Wolfgang Amadeus. Sie war selbst Komponistin, ihr Talent wurde zu der Zeit aber nicht beachtet, da sie eine Frau war. Während seiner Lehrjahre hatte sie großen Einfluss auf ihren jüngeren Bruder.

5 Epochenzahl
Die Epochenzahl erleichtert das Sortieren der Karten vor Spielbeginn. Sie dient auch zur Ermittlung der SP für erfüllte Königshof-Plättchen am Ende der Partie. Die vier Opus-Start-Karten tragen stattdessen euer Wappen.

6 Aufführen
Die Kosten und die Belohnung für das Aufführen dieses Opus (Aktion „Opus aufführen oder verkaufen“, S. 8).

7 Verkaufen
Die Kosten und die Belohnung für den Verkauf dieses Opus (Aktion „Opus aufführen oder verkaufen“, S. 8).

Beachte: Nach dem Verkaufen kommen die Karten aus dem Spiel und werden für die Ermittlung der SP für die Königshof-Plättchen nicht berücksichtigt.

TAFELN UND PLÄTTCHEN

Mozarts Besuche waren einmalige Ereignisse. Alle wollten ihn treffen und der Wein floss – an den fürstlichen Höfen wie in den einfachsten Tavernen. Für den Maestro gab es viele Gründe zu reisen, aber wegen seines opulenten Lebensstils waren die Ausgaben für Transport, Kost und Logis hoch. Ohne finanzielle Unterstützung wären die vielen Reisen für den Musiker nicht möglich gewesen.

EPOCHENBONUS-TAFELN

Diese Tafeln markieren den Übergang von einem Abschnitt in Mozarts Leben zum nächsten und zeigen den Bonus der aktuellen Epoche an. Im Stapel trennen sie die Karten für die verschiedenen Epochen voneinander. Zu Beginn jeder Epoche (Runde) wird eine neue Tafel auf das zugehörige Feld des Spielplans gelegt. Sie zeigt den Bonus, den ihr für die in der Hauptphase dieser Epoche ausgeführten Aktionen erhaltet.

Aufbau der Epochenbonus-Tafeln:

1 Epochenzahl
Hier stehen die Epochenzahl und der Zeitraum, die diese Epoche umfasst.

2 Illustration

3 Belohnung
Das Aktionssymbol und die Belohnungen, die es während der Verwaltungsphase gibt (S. 10). Diese Belohnung erhältst du so oft, wie du Karten mit der abgebildeten Aktion in dieser Epoche in den Aktions-Bereich deines persönlichen Tableaus gespielt hast.



KÖNIGSHOF-PLÄTTCHEN

Mozart hat die Hälfte seines Lebens vor Königen, Kaiserinnen und Bischöfen verbracht. Als er noch ein Kind war, setzte ihn die Kaiserin Maria Theresia von Österreich auf ihren Schoß, um ihm einen Kuss zu geben, weil ihr die Musik so gut gefiel, die der junge Amadeus für sie gespielt hatte.

Die Aufmerksamkeit des europäischen Adels zu gewinnen ist nicht gerade leicht, aber die Vorteile sind die Mühe allemal wert. Diese Plättchen erhältst du mit der Aktion „Reisen“ (S. 9). Du behältst sie bis zur Schlusswertung.

Aufbau der Königshof-Plättchen:

- 1 Kosten**
Die Kosten von Königshof-Plättchen werden in Reise-StP bezahlt.
- 2 Sofort-Belohnung**
Nach dem Kauf erhältst du sofort eine Belohnung in Form von Dukaten, SP und/oder Story-Scheiben.
- 3 Vergoldeter Rahmen**
Eine Seite des Plättchens hat einen besonderen Rahmen. Die Sofort-Belohnung auf dieser Seite ist wertvoller als die auf der anderen Seite.
- 4 Belohnung am Ende der Partie**
Am Ende der Partie erhältst du SP, falls du diese Anforderungen erfüllst, etwa für bestimmte Opus-Karten oder für deine Beteiligung an der Vollendung des *Requiem*s (siehe „Erfüllte Königshof-Plättchen“, S. 11).



STADT-PLÄTTCHEN

Für Mozart war es normal, bei Hofe zu sein, aber selbst als erfolgreicher junger Komponist standen ihm sein Mangel an Diplomatie und sein kindliches Wesen oft im Weg. Er fand immer wieder Ausreden, um nicht erscheinen zu müssen und andere Städte zu bereisen. Er wollte alles sehen: von den bescheidensten Theatern bis zu den größten Kirchen; alle Orte, an denen sein Geist Musik aufsaugen oder er seinen jüngsten Liebschaften nachgehen konnte.

Aufbau der Stadt-Plättchen:

- 1 Kosten**
Um in eine Stadt zu reisen, musst du die Kosten in Reise-StP bezahlen.
- 2 Sofort-Belohnung**
Mit dem Plättchen erhältst du auch sofort die angegebenen Story-Scheiben, Dukaten, SP und/oder zusätzlichen Aktionen (diese darfst du sofort ausführen, indem du die entsprechenden Kosten wie üblich zahlst). Nachdem du die Belohnung erhalten hast, lege das Plättchen neben dem Spielplan ab.
- 3 Vergoldeter Rahmen**
Eine Seite jedes Plättchens hat einen vergoldeten Rahmen. Die Sofort-Belohnung auf dieser Seite ist wertvoller als die auf der anderen Seite.



KOMPONISTEN-PLÄTTCHEN

Nach dem Tod des musikalischen Genies widmete sich seine Witwe Constanze mit Hilfe der Mäzene ihres Gatten der Aufgabe, vertrauenswürdige Komponisten mit der Fertigstellung der Sätze des Requiems zu beauftragen, die Mozart nicht vollenden konnte. Franz Jakob Freystädtler (auch Freystadler), Joseph Eybler und Franz Xaver Süßmayr waren allesamt Anhänger und privilegierte Schüler Mozarts. Abbe Maximilian Stadler war ein enger Freund von Mozart und Haydn.

Aufbau der Komponisten-Plättchen:

1 Name und Porträt
Name und Porträt des Komponisten erscheinen auf der Rückseite des Plättchens. Auf der Vorderseite steht nur der Name.

2 Satz
An dieser Stelle steht die Bezeichnung der verschiedenen Sätze des Requiems, die du komponieren lässt.

3 Kosten
Damit der Komponist an einem Teil des *Requiems* arbeiten kann, muss er in Form von Dukaten und Kompositions-StP bezahlt werden. Gelegentlich muss auch dein Einkommen gesenkt werden.

4 Sofort-Belohnung
Du erhältst sofort die angegebene Belohnung. Lege das Plättchen danach mit der Porträtseite nach oben auf das Instrumentenfeld deines persönlichen Tableaus, das soeben freigeworden ist.

5 Dauerhafte Belohnungen
Einige Komponisten-Plättchen geben Belohnungen, die bestimmte Aktionen für den Rest der Partie verstärken. Sie sind auf der Rückseite angegeben. Auf der Vorderseite dient das Symbol ∞ als Erinnerung.

Es gibt drei Arten von dauerhaften Belohnungen:

- 2 Sequentia-Belohnungen:**
Lassen dich in der Verwaltungsphase auf der angegebenen Story-Leiste 1 Feld vorrücken.
- 3 Offertorium-Belohnungen:**
Geben SP für jedes Mal, das du ein Opus des angegebenen Typs in Auftrag gibst, aufführst oder verkaufst.
- 5 Agnus-Dei-Belohnungen:**
Lassen dich für jedes Mal, das du eine Aktion der angegebenen Art ausführst, dieselbe Aktion ein weiteres Mal ausführen (Kosten werden wie üblich bezahlt).

6 Personenzahl
Manche dieser Plättchen haben Punkte auf der Vorderseite. Sie zeigen an, welche Plättchen während der Vorbereitung (Schritt 7) entfernt werden, je nachdem, wie viele Personen mitspielen.



Nannerl arbeitet am Requiem und gibt die Schlagzeugstimme für die Sequentia bei Eybler in Auftrag. Sie setzt ihren Noten-Marker auf den Spielplan, bezahlt Eybler und legt sein Komponisten-Plättchen (mit dem Porträt nach oben) auf ihr Tableau. Ab sofort darf sie immer in der Verwaltungsphase auf der Reise-Leiste 1 Feld vorrücken.

Emanuel Schikaneder war nicht nur ein Freund der Familie, sondern auch ein berühmter Schauspieler, Produzent und Autor, der mit Mozart an einem seiner größten Werke zusammenarbeitete: der Zauberflöte. Die Musik stammt von Mozart und der Text, das Libretto, wurde von Schikaneder geschrieben. Leider verstarb Mozart nur wenige Wochen nach der Premiere. Schikaneder war untröstlich. Da er von Constanzes schwieriger finanzieller Lage wusste, führte er die Zauberflöte selbstlos auf, um der Witwe zu helfen.

Schikaneder tritt als „Solist“ gegen dich an, was ihm einen gewissen Vorteil verschafft, nachdem die Gewinne aus der Zauberflöte bereits an Constanze ausgezahlt wurden. Dein Ziel ist es, die Geschichte deines Lebens mit Mozart so fesselnd wie möglich zu erzählen und einen großzügigen Beitrag zur Komposition des *Requiems* zu leisten, um Schikaneder in den Schatten zu stellen. Ist im Text vom „Solisten“ die Rede, ist damit Schikaneder gemeint, dein virtueller Gegner.

VORBEREITUNG

Um den Solomodus von *Lacrimosa* zu spielen, bereitest du alles wie für eine Partie zu zweit vor. Die Anpassungen werden nachfolgend erklärt:

3 Sortiere aus den Karten die Start-Karten heraus und lege sie beiseite. Trenne dann die restlichen Opus- und Erinnerungs-Karten nach Epochen. Entferne aus jeder Epoche je 2 zufällig bestimmte Opus- und Erinnerungs-Karten. Mische danach die Karten für jede Epoche separat und lege die fünf Kartenstapel verdeckt neben den Spielplan.

7 Bestimme 1 der 4 Komponisten für die Partie und lege die 3 übrigen zurück in die Schachtel. Du entfernst keine Plättchen des gewählten Komponisten.

Trenne die Plättchen für den gewählten Komponisten nach Satz und staple sie in der Reihenfolge der Kosten, sodass die teuersten Plättchen ganz unten liegen. Lege jeden Stapel mit der Vorderseite nach oben zum zugehörigen Satz des *Requiems*, sodass alle Komponisten-Plättchen in der obersten Reihe liegen (Achtelnote).

8 Mische die Constanze-Karten und wähle 1 zufällig aus. Lege die Pause-Plättchen wie auf der Karte abgebildet für eine Partie zu zweit aus, sodass die entsprechenden Fragmente des *Requiems* abgedeckt werden. Alle nicht benötigten Constanze-Karten und Pause-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

12 **13** **14** Bereite dein persönliches Tableau wie üblich vor. Lege für den Solisten ein persönliches Tableau bereit und stelle seine Noten-Marker darauf. Der Solist nutzt keine Story-Punkte (StP), ignoriere die Leisten seines Tableaus. Stelle nun sein Deck entsprechend des gewünschten Schwierigkeitsgrads zusammen:

◆ **Leicht:** Verwende die Solisten-Karten 1 bis 9 und lege die Solisten-Karten 10 und 11 zurück in die Schachtel.

◆ **Anspruchsvoll:** Verwende die Solisten-Karten 1 bis 7, 9 und 10 und lege die Solisten-Karten 8 und 11 zurück in die Schachtel.

◆ **Schwer:** Verwende die Solisten-Karten 1 bis 7, 10 und 11 und lege die Solisten-Karten 8 und 9 zurück in die Schachtel.

15 Nimm die Stimmgabel (Start-Plättchen). Du wirst sie nicht an den Solisten weitergeben: Du bist immer zuerst am Zug.

16 Setze deine Zählsteine auf Feld „2“ jeder Story-Leiste deines Tableaus. Der Solist verwendet keine Story-Leisten. Lege deinen Wertungs-Marker und den des Solisten neben das erste Feld der Wertungsleiste. Ihr startet beide mit 0 SP. Nimm 10 Dukaten.

Die Geldbörse des Solisten startet je nach Schwierigkeitsgrad hier:

◆ **Leicht:** Feld mit 0 Dukaten.

◆ **Anspruchsvoll:** Feld  2

◆ **Schwer:** Feld  4  1  1

17 Mische deine Erinnerungs-Start-Karten und lege das Deck verdeckt neben dein Tableau. Ziehe 4 Karten von deinem Deck. Dies ist deine Starthand.

Mische die Solisten-Karten und lege das Deck verdeckt neben sein Tableau. Ziehe keine Handkarten für ihn.



ABLAUF DES SOLOMODUS

Der Spielablauf ist unverändert, bis auf die folgenden Ausnahmen für den Zug des Solisten:

SOLISTEN-KARTEN

Der Solist hat sein eigenes Deck. Die Karten zeigen folgende Informationen:

Aktionen

Diese Symbole zeigen die Aktionen, die der Solist ausführt, falls diese Karte in den Aktions-Bereich gespielt wurde (siehe „Aktionen des Solisten“).

Details zur Aktion

Der untere Teil der Karte ist in drei Spalten unterteilt. Die Symbole zeigen, wie die Aktion ausgeführt wird.

- ◆ **Links:** Gilt für die Aktionen „Erinnerungen aufschreiben“, „Opus in Auftrag geben“ und „Opus aufführen oder verkaufen“. Der Pfeil zeigt an, welche Opus- oder Erinnerungs-Karten der Solist aus der Kartenauslage nimmt (ganz links oder ganz rechts).
- ◆ **Mitte:** Gilt für die Aktion „Reisen“. Zeigt die Richtung für Mozarts Reise-Marker und die Anzahl an Königshof-Plättchen an, die er besuchen muss.
- ◆ **Rechts:** Gilt für die Aktion „Am Requiem arbeiten“. Zeigt den Satz (♠ - ♠) und die Priorität, in der die Stimmen bearbeitet werden (von unten nach oben oder umgekehrt).



AKTIONEN DES SOLISTEN

Der Solist zieht keine Karten auf die Hand, sondern spielt immer die oberste Karte seines Decks in seinen Aktions-Bereich und die zweite Karte in seinen Story-Bereich.

Nachdem der Solist seine 2 Karten gespielt hat, führst du für ihn die Aktion der Karte aus, die er in den Aktions-Bereich gespielt hat:

Erinnerungen aufschreiben



Schau dir den Pfeil in der linken Spalte der Karte an, die der Solist in seinen Story-Bereich gelegt hat, um zu bestimmen, welche Erinnerungs-Karte er aus der Auslage nimmt: entweder die ganz rechts oder die ganz links liegende.

Falls die gewählte Karte SP gibt (unterer Abschnitt), erhält der Solist sie sofort.

Er führt die Aktionen der Erinnerungs-Karte kostenlos aus (er muss keine Dukaten oder StP ausgeben). Danach kommt die Erinnerungs-Karte aus dem Spiel.

Opus in Auftrag geben



Schau dir den Pfeil in der linken Spalte der Karte an, die der Solist in seinen Story-Bereich gelegt hat, um zu bestimmen, welche Opus-Karte er aus der Auslage nimmt: entweder die ganz rechts oder die ganz links liegende.

Er nimmt die Karte kostenlos (er muss keine Dukaten oder Talent-Punkte ausgeben).

Der Solist erhält die auf der Opus-Karte angegebenen SP und passt seinen Punktstand auf der Wertungsleiste an. Danach kommt die Opus-Karte aus dem Spiel.

Opus aufführen oder verkaufen



Schau dir den Pfeil in der linken Spalte der Karte an, die der Solist in seinen Story-Bereich gelegt hat, um zu bestimmen, welche Opus-Karte er aus der Auslage verkauft: entweder die ganz rechts oder die ganz links liegende.

Der Solist führt Werke nie auf, er verkauft sie immer. Passe seine Einkommensleiste und seinen Punktstand auf der Wertungsleiste entsprechend der Opus-Karte an. Danach kommt die Opus-Karte aus dem Spiel.

Denk daran: Würde seine Geldbörse das Maximum seiner Einkommensleiste überschreiten, erhält er stattdessen wie üblich 2 SP für jeden Schritt darüber hinaus.

Falls für diese drei Aktionen keine Erinnerungs-Karten (für „Erinnerungen aufschreiben“) bzw. Opus-Karten (für „Opus in Auftrag geben“ und „Opus aufführen oder verkaufen“) in der Auslage liegen sollten, macht der Solist nichts und die Aktion hat keine Auswirkungen.

Reisen



Schau dir den Pfeil in der mittleren Spalte der Karte an, die der Solist in seinen Story-Bereich gelegt hat, um die Richtung für Mozarts Reise-Marker zu bestimmen. Die Zahl neben dem Pfeil bestimmt die Anzahl der **Königshöfe** (0, 1 oder 2), die der Solist besuchen wird. Der Pfeil gibt an, ob der Solist numerisch aufsteigend (Pfeil zeigt nach oben) oder absteigend (Pfeil zeigt nach unten) reist.

Der Solist begleitet Mozart an die verschiedenen Höfe und durchquert dabei verschiedene Städte, ohne jemals zu bezahlen. Ausgehend vom aktuellen Startort des Reise-Markers bewegst du ihn von Königshof zu Königshof, indem du der Nummerierung der Städte und Königshöfe in auf- bzw. absteigender Reihenfolge folgst, bis er die angegebene Anzahl an Königshöfen besucht hat. Zähle dabei nur die Königshöfe, auf denen ein Plättchen liegt, und ignoriere die ohne.

Nachdem Mozarts Reise-Marker München (11) erreicht hat, zieht er weiter nach Salzburg (1) und umgekehrt. Wann immer Mozarts Reise-Marker ein Plättchen passiert, nimmt der Solist das Plättchen:

Königshöfe: Nimm das Königshof-Plättchen und lege es neben das Tableau des Solisten (diese Plättchen werden am Ende der Partie gewertet).

Städte: Wann immer der Solist eine Stadt durchläuft, wirfst du das daraufliegende Stadt-Plättchen ab, ohne Effekte anzuwenden.

Manche Karten zeigen für die Anzahl der Besuche „0“ (Null) an. In diesem Fall wird Mozarts Reise-Marker nicht bewegt und es wird keine Aktion ausgeführt.

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt während der Aktion (entweder zu Beginn oder nach dem Besuch des ersten Königshofs, falls die Karte 2 Besuche erfordert) keine Königshof-Plättchen auf dem Spielplan liegen, wird die Aktion sofort beendet.

Am Requiem arbeiten



Schau dir den Pfeil in der rechten Spalte der Karte an, die der Solist in seinen Story-Bereich gelegt hat, um die Instrumentenstimme für das *Requiem* zu bestimmen: entweder die erste von oben oder von unten, die in der Partitur verfügbar ist. Die Zahl neben dem Pfeil bestimmt den Satz (♠ - ♠), zu dem der Solist beiträgt.

Er legt einen seiner Noten-Marker kostenlos auf die Instrumentenstimme des entsprechenden Satzes, **mit der Sechzehntelnote nach oben** (er muss weder Dukaten oder StP ausgeben, noch seine Einkommensleiste anpassen). Gibt es im gewählten Satz kein leeres Feld, wähle den nächsten Satz rechts davon, der noch ein leeres Feld hat (oder den Satz links davon, falls es nach rechts keine leeren Felder geben sollte).

Der Solist erhält sofort SP für den Satz, in dem sein Marker platziert wurde (die kleinere Belohnung): Passe seinen Punktestand auf der Wertungsleiste an. Denk daran, dass er in der Schlusswertung auch SP für das *Requiem* erhält, wie üblich.

Hat der Solist keine Noten-Marker mehr übrig (er hat bereits alle 7 eingesetzt), hat die Aktion keine Auswirkung.

VERWALTUNGSPHASE

Für den Solisten ziehst du am Rundenende nur die Karten aus seinem Tableau und mischst sein Deck. Für dich läuft das Rundenende wie üblich ab.

ENDE DER PARTIE

Ermittle deinen Endpunktestand wie üblich.

Der Solist zählt nur die SP, die er während der Partie gesammelt hat, und zusätzlich:

1. Erfüllte Königshof-Plättchen: Er erhält die Boni für alle Königshof-Plättchen, die er gesammelt hat, unabhängig davon, ob die Anforderungen erfüllt wurden oder nicht.

2. Requiem-Wertung wie üblich.

Für den Solisten werden die Abschnitte **3** und **4** der Schlusswertung ignoriert („Ende der Geschichte“ und „Geld“), da er weder Story-Punkte noch Dukaten nutzt.



Opus in Auftrag geben

Diese Aktion erscheint auf Erinnerungs-Karten. Manche Komponisten-Plättchen zeigen dieses Symbol als Belohnung.



Erinnerungen aufschreiben

Diese Aktion erscheint auf Erinnerungs-Karten. Manche Stadt-Plättchen zeigen dieses Symbol als Belohnung.



Am Requiem arbeiten

Diese Aktion erscheint auf Erinnerungs-Karten. Manche Komponisten-Plättchen zeigen dieses Symbol als Belohnung.



Aufführen



Verkaufen



Aufführen oder Verkaufen

Diese Aktion erscheint auf Erinnerungs-Karten. Manche Komponisten-Plättchen zeigen dieses Symbol als Belohnung. Auf Opus-Karten und bestimmten Stadt-Plättchen kommen die Symbole auch einzeln vor.

Reisen

Diese Aktion erscheint auf Erinnerungs-Karten. Manche Komponisten-Plättchen zeigen dieses Symbol als Belohnung.



Aktions-Bereich

Der Bereich auf deinem persönlichen Tableau mit Einschüben für Erinnerungs-Karten, deren Aktionen du ausführst und Belohnungen du erhältst.



Story-Bereich

Der Bereich auf deinem persönlichen Tableau mit Einschüben für Erinnerungs-Karten, um Story-Punkte zu sammeln.



Story-Punkte (StP)

Talent- , Reise- , Kompositions-StP und Joker .



Story-Scheiben

Erhalte die angegebene Anzahl an Talent-, Reise- und Kompositions-Scheiben. **Joker** : Nimm Story-Scheiben deiner Wahl.



Anpassung der Leisten

Passe den Wert auf der entsprechenden Story-Leiste (Talent, Reise, Komposition) deines Tableaus um die angegebenen Schritte an.

Joker : Rücke auf der Story-Leiste deiner Wahl vor.



Müsste ein Zählstein über das Maximum der Story-Leiste hinaus bewegt werden, erhältst du stattdessen von der Bank 1 Dukat für jeden Schritt darüber hinaus.



Einkommen

Bewege deine Geldbörse auf der Einkommensleiste entsprechend hoch bzw. runter.



Müsste deine Geldbörse über das Maximum der Einkommensleiste hinaus bewegt werden, erhältst du stattdessen von der Bank 2 Dukaten für jeden Schritt darüber hinaus.

Jedes Opus gehört einem dieser 4 Typen an:



Oper



Kirchenmusik



Symphonie



Kammermusik

Instrumente des Requiems



Bläser



Schlagzeug



Streicher



Gesang



Orgel

Opus-Start-Karten



Siegpunkte (SP)

Rücke deinen Wertungs-Marker (Wappen) um den angegebenen SP-Wert vor.



Geld

Gib die angegebene Anzahl an Dukaten aus (**rot**) oder nimm sie dir aus der Bank (**schwarz**).



Werte

Falls neben einem Symbol kein Wert angegeben ist, handelt es sich nur um 1 Einheit dieses Symbols. Ist der Wert **rot**, musst du entsprechend viele Einheiten ausgeben. Ist der Wert **schwarz**, erhältst du entsprechend viele Einheiten.



Diese Symbole kommen auf den Noten-Markern und bei den Komponisten unterhalb der Partitur vor. Die Achtelnote ♪ ist dem Komponisten-Porträt zugeordnet, das in der oberen Reihe liegt. Die Sechzehntelnote ♪♪ ist dem Komponisten-Porträt zugeordnet, das in der unteren Reihe liegt.

IMPRESSUM

Ein Spiel von Gerard Ascensi und Ferran Renalias

Illustration: Enrique Corominas, Jared Blando und David Esbri

Grafikdesign: Meeple Foundry

Holz- und Pappteile: BG FX

Redaktion und Entwicklung: David Esbri

Musikalische Beratung: David Sisó und Ana Puche

Danke für's Testspielen: Albert Reyes, Antonio Moonoise, Carlos Romero, Dani Garcia, David Bernal, David Heras, Eloi Pujadas, Germán P. Millán, Jorge P. Barroso, Kortes Serrano, Linus Garriga, Roger Canyadell und Víctor Samitier.

Deutsche Ausgabe

Redaktion: KOSMOS-Team

Übersetzung: Michael Csorba, die spiele|texter

Grafik: Robert Csorba, RobZoid Art

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.Nr. 683931

© 2022 Devir Iberia

C/Rossello 184, 5 planta, 08008 Barcelona, Spanien

In memoriam
Josep Renalias i Angla





Dieses Stadt-Plättchen erlaubt dir, ein Kirchenmusik-Opus sofort zu **verkaufen**. Entscheidest du dich dafür, bezahlst du wie üblich die Kosten und erhältst die Belohnung. Danach bewegst du deine Geldbörse 2 Schritte nach oben.



Dieses Stadt-Plättchen erlaubt dir, ein Kirchenmusik-Opus sofort **aufzuführen**. Entscheidest du dich dafür, bezahlst du wie üblich die Kosten und erhältst die Belohnung. Zusätzlich erhältst du 7 Dukaten.



Du erhältst 2 SP für jedes Kammermusik-Opus, das du besitzt.



Du erhältst 3 SP für jedes Kirchenmusik-Opus, das du besitzt.



Nachdem du den Noten-Marker auf ein beliebiges Bläser-Feld eines *Requiem*-Satzes gesetzt hast, setze auch den weißen Noten-Marker auf ein beliebiges leeres Feld **desselben Satzes**. Die weißen Marker zählen für die Mehrheiten, liefern aber keine SP für die Schlusswertung.



Dauerhafte Belohnung. Dieser Komponist gibt einen Vorteil, der immer in einer bestimmten Situation ausgelöst wird.



Sequentia-Belohnungen: Lassen dich in der Verwaltungsphase auf der angegebenen Story-Leiste 1 Feld vorrücken.



Offertorium-Belohnungen: Geben SP für jedes Mal, das du ein Opus des angegebenen Typs in Auftrag gibst, aufführst oder verkaufst.



Agnus-Dei-Belohnungen: Lassen dich für jedes Mal, das du eine Aktion der angegebenen Art ausführst, dieselbe Aktion ein weiteres Mal ausführen (Kosten werden wie üblich bezahlt).